Nebel über Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

DIE ERWEITERUNG:

GEISTER, SCHLÖSSER UND FRIEDHÖFE

Nebel über Carcassonne ist nicht nur das erste kooperative Carcassonne, sondern es ist gleichzeitig auch die neue Erweiterung **Geister, Schlösser und Friedhöfe** für das Grundspiel. Nutzt die Elemente, die ihr kennengelernt habt, und stellt euch beim gewohnten Gegeneinander völlig neuen Herausforderungen. Ihr könnt auch nur einzelne Teile der Erweiterung verwenden und sie sogar mit anderen Erweiterungen kombinieren.

Wir erklären euch jetzt anhand der Änderungen im Vergleich zum Grundspiel, wie ihr **Geister, Schlösser und Friedhöfe** als Erweiterung verwendet.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Lege das neue große Startplättchen in die Tischmitte.

Das Startplättchen aus dem Grundspiel legst du zurück in die Schachtel.

Startplättchen aus Nebel über Carcassonne (zählt wie 4 Plättchen)

Mische alle 60 Landschaftsplättchen aus **Nebel über Carcassonne** (markiert mit) mit den Plättchen aus dem Grundspiel.

Diesen Plättchenvorrat legst du dann wie gewohnt bereit.

Vorrat mit verdeckten Plättchen

Ihr benötigt nur 1 Wertungstafel. Nehmt am besten die aus der Erweiterung und lasst die aus dem Grundspiel in der Schachtel.

Gib jeder Spieler*in (dich eingeschlossen) je 2 Wächtermeeple und 5 Meeple aus dem Grundspiel in der gewünschten Farbe.

Die übrigen 3 Wächtermeeple der mitspielenden Farben legst du als Vorrat neben die Wertungstafel. Die Wächtermeeple der anderen Farben braucht ihr nicht, lege auch sie zurück in die Schachtel.

Dann stellst du von jeder Farbe die mitspielt einen 6. Meeple aus dem Grundspiel auf die Wertungstafel. Alle übrigen Meeple aus dem Grundspiel legst du zurück in die Schachtel.

Die 15 Geister stellst du als allgemeinen Vorrat neben die Wertungstafel.

Das Zielplättchen und die Levelübersicht aus **Nebel über Carcassonne** lässt du in der Schachtel.

Auch die beiden Hunde kannst du in der Schachtel lassen, denn die mögen keine kompetitiven Spiele.

SPIELZIEL UND SPIELABLAUF

Das Spielziel und der Spielablauf sind gleich wie im Grundspiel. Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe und versucht bei jedem Zug, durch das Anlegen der Landschaftsplättchen möglichst viele Punkte zu sammeln. Außerdem könnt ihr hier und da euren Mitspieler*innen etwas verbauen.

Ihr müsst jedoch beachten, dass ihr — ähnlich wie in der kooperativen Variante — auch Geister einsetzen werdet. Aber keine Sorge, es hat niemand verloren, wenn keine Geister mehr im Vorrat sind. Mit dieser Erweiterung könnt ihr sie stattdessen zu eurem Vorteil nutzen, um die Meeple eurer Mitspieler*innen zu vertreiben.

Der Nebel und die Geister

1. Landschaftsplättchen legen

Zuerst ziehst du ein Plättchen und legst es an. Hierbei musst du dieselben Regeln beachten, wie sie auch für die kooperative Variante gelten (siehe S. 5 der Anleitung).

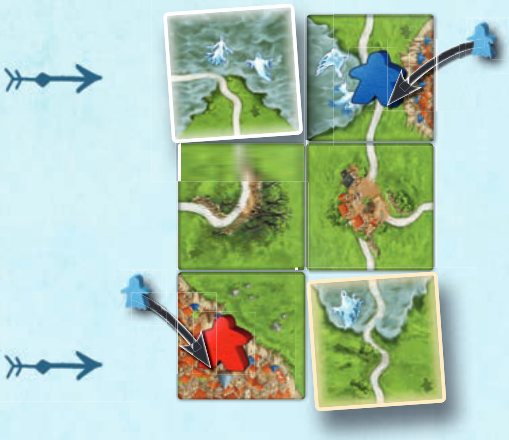
Du kannst also auch hier den Nebel beim Anlegen ignorieren. Denn dieser befindet sich immer über einer Wiese oder Straße. Die Regeln für alle weiteren Landschaften (Städte, Straßen und Wiesen) bleiben bestehen.

2a. Geister einsetzen

Die abgebildeten Geister im Nebel spielen nun keine Rolle mehr, ignoriere sie. Du hast dennoch die Möglichkeit, Geister ins Spiel zu bringen. Dabei kommt es darauf an, wie du dein Plättchen anlegst:

- **Nebel erweitern:** Du legst *ein Plättchen mit Nebel* so an, dass mindestens 1 Seite davon einen ausliegenden Nebel vergrößert.
  Es spielt dabei keine Rolle, ob du den Nebel abschließt.
  Du musst ihn nur **passend** anlegen.
  Dann **musst** du 1 Geist zu 1 beliebigen Meeple einer Mitspieler*in (Ritter, Bäuerin, Friedhoswächter*in, etc.) auf dem Spielfeld stellen.

- **Nebel zerstören:** Legst du *ein Plättchen* (mit oder ohne Nebel) so an, dass mindestens 1 Seite eines Nebels an einer Seite **ohne** Nebel angelegt wird, **musst** du 1 Geist zu 1 beliebigen **deiner** Meeple auf dem Spielfeld stellen.



- Es kann auch passieren, dass du gleichzeitig einen Nebel erweiterst und eine andere Seite zerstörst. Dann **musst** du zuerst 1 Geist zu 1 Meeple einer Mitspieler*in stellen, danach **musst** du auch 1 Geist zu einem eigenen Meeple stellen.

Sollten **keine** Geister mehr im Vorrat sein, stellst du auch keinen Geist zu einem Meeple.
Oder andersherum: Gibt es keinen Meeple, zu dem du einen Geist stellen kannst, überspringst du den Schritt 2a.

Meeple vertreiben

Sobald du einen **3. Geist** zu einem Meeple stellst, **musst** du den **Meeple und die Geister** zurück in den jeweiligen Vorrat legen.
Es spielt dabei keine Rolle, wem der Meeple gehört.

Du hast den Nebel zerstört und musst deshalb einen weiteren Geist zu deinem Meeple stellen.
Da es der 3. Geist ist, erschreckt sich dein Meeple und läuft davon. Also nimmst du ihn zurück in deinen Vorrat und legst die Geister, die bei ihm standen, zurück in den Geistervorrat.

2b. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du eventuell Geister eingesetzt hast, darfst du einen deiner Meeple nach den üblichen Regeln auf das gerade gelegte Plättchen stellen.

3. Eine Punktewertung auslösen

Als letztes wertest du nach den bekannten Regeln. Jedoch kostet dich jeder Geist, der bei einem zu wertenden Meeple steht, **-2 Punkte**. Es kann also passieren, dass du bei einer Wertung Minuspunkte machst.

Aber keine Sorge, du kannst auf der Wertungstafel niemals weniger als 0 Punkte erreichen.

Danach legst du die gewerteten Meeple und die Geister, die bei ihnen stehen, in den jeweiligen Vorrat zurück.

Du schließt mit diesem Plättchen die Stadt ab. Für die Stadt bekommst du 8 Punkte. Es stehen jedoch 2 Geister bei deinem Meeple, den du gerade wertest. Du musst von den 8 Punkten noch 4 abziehen. Diese Wertung bringt dir also 4 Punkte.

Die Wächtermeeple

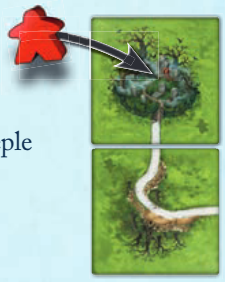
Zu einem Wächtermeeple darfst du nie Geister hinstellen. Du kannst sie also nicht erschrecken und vom Spielplan vertreiben. Ansonsten setzt du die Wächter ein, wie jeden anderen Meeple. Also auch als Bäuerin, Mönch, usw.

Die Friedhöfe

1. Landschaftsplättchen legen

Das Plättchen mit dem Friedhof legst du wie gewohnt an.

Die Friedhöfe haben in der Erweiterung eine **andere Funktion** als in der kooperativen Variante.



2b. Einen Meeple einsetzen

Du darfst einen Meeple oder einen Wächtermeeple als Friedhofswärter*in auf den Friedhof stellen.

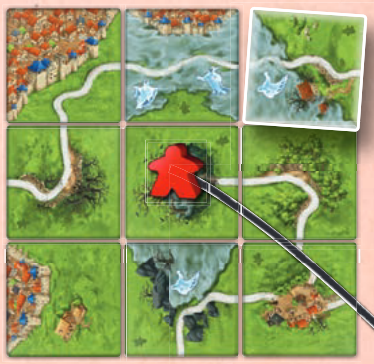
Erinnerung: Der Meeple kann von den Geistern erschreckt werden.

3. Eine Wertung auslösen

In der Erweiterung wertest du einen Friedhof, sobald dieser rundum von Plättchen umgeben ist (wie ein Kloster oder Schloss).

Dann nimmst du dir einen zusätzlichen **Wächtermeeple** in deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und stellst ihn in deinen eigenen Vorrat. Du hast somit mehr Meeple zur Verfügung.

Die Friedhofswärter*in stellst du ebenfalls wieder zurück in deinen Vorrat.



Mit diesem Plättchen hast du den Friedhof komplett umbaut. Am Ende des Zuges wertest du ihn. Jetzt nimmst du dir einen Wächtermeeple aus dem allgemeinen Vorrat in deinen eigenen Vorrat. Er steht dir ab jetzt zusätzlich zur Verfügung. Zum Schluss nimmst du auch noch die Friedhofswärterin zurück in deinen Vorrat.

Stehen im allgemeinen Vorrat keine Wächtermeeple mehr von deiner Farbe, hast du dir schon einen großen Vorteil erspielt und du bekommst keine zusätzlichen mehr.

Hinweis: Sollten sich beim Abschließen des Friedhofs Geister bei deinem Meeple befinden, bekommst du wie sonst auch 2 Minuspunkte pro Geist.

Die Schlösser

1. Landschaftsplättchen legen

Du ziehst ein Plättchen mit Schloss und legst es wie gewohnt an die Landschaft an.

2b. Einen Meeple einsetzen

Wie in der kooperativen Variante darfst du einen Meeple auf das Schloss stellen.

Das kann ein Meeple oder ein Wächtermeeple sein. Der Meeple kann von den Geistern erschreckt werden.

3. Eine Punktewertung auslösen

Das Schloss wertest du wie in der kooperativen Variante, sobald es rundum von Plättchen umgeben ist (Klosterumkreis). Du erhältst dann **2 Punkte** für jedes umliegende Plättchen **mit Nebel** (inkl. Schlossplättchen).

Die Wiesen und der Nebel

Wie im Grundspiel könnt ihr auch diese Erweiterung mit Bäuerinnen spielen.

Aber Achtung: Der Nebel schließt die Wiesen wie eine Stadt ab. Außerdem haben auch Bäuerinnen Angst vor Geistern.

Setzt ihr einen Wächtermeeple als Bäuerin ein, ist sie natürlich vor den Geistern geschützt.

*Du hast einen Meeple als Bäuerin auf einer Wiese liegen. Auch deine Mitspieler*in hat eine Bäuerin, aber sie hat dafür einen Wächtermeeple eingesetzt. Du kannst sie also nicht mit Geistern von der Wiese vertreiben.*

Du legst das Plättchen mit Stadt und Nebel zwischen eure Wiesen. Da der Nebel Wiesen abschließt, kannst du die beiden Wiesen voneinander trennen.

SCHLUSSWERTUNG

Die Schlusswertung erfolgt nach den klassischen Carcassonne-Regeln. Für die Plättchen aus der Erweiterung gilt zudem:

- Jeder Geist bei einem eigenen Meeple kostet dich **-1 Punkt**.
- Für jedes Schloss mit 1 deiner Meeple darauf, erhältst du **1 Punkt** für jedes **umliegende Plättchen mit Nebel**, sowie für das **Schlossplättchen** selbst.
- Für Meeple auf einem Friedhof gibt es **keine Schlusswertung**.

Sobald du die Schlusswertung auf der Wertungstafel erfasst hast, habt ihr eine Gewinner*in. Herzlichen Glückwunsch! *(Im Falle eines Gleichstandes gibt es mehrere Gewinner*innen).*

Du kannst **Geister, Schlösser und Friedhöfe** mit anderen Erweiterungen spielen. Allerdings „auf eigene Gefahr“, d.h. es wird dazu keine offiziellen Regeln geben.

Du hast noch Fragen? Schreib uns eine Email an **info@hans-im-glueck.de**

Viel Spaß beim Spielen!